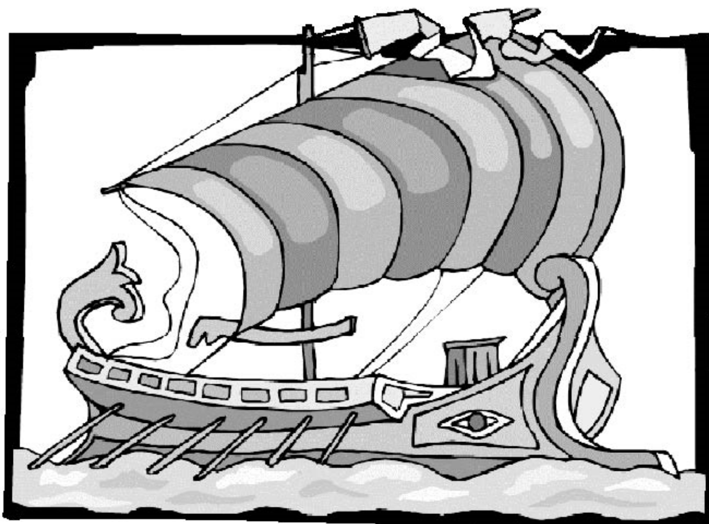
Протейский змей

Этот сценарий, предыстория к кампании «Могила бычьего короля», события, описываемые здесь происходят примерно за пять лет до основного. Предполагается, что наши герои имеют 2-3 уровень, для первого уровня задача может показаться довольно сложной.



Введение

Давным-давно, ещё до начала Эры Героев, проклятие пало на остров Протей, погубив древнюю цивилизацию, обитавшую там, из-за глупости их последнего царя. Орды зверолюдей и создания хаоса вышли из своих черных нор и темных лесов, и уничтожили все построенное людьми. Всё, кроме нескольких поселений на побережье, спасшихся страшной ценой – принеся в жертву дочь своего царя. Олимпийские боги решили изолировать Протей от всего остального мира, чтобы семя хаоса не разлетелось по Мифике. Всемогущий Зевс повелел морским нимфам окутать остров туманами, а чтобы навсегда отбить у смертных охоту заходить в эти воды, на берегу Протея поселились свирепые циклопы, бросавшими огромные камни в любого, кто осмелится подойти к его берегам.

В довершении всего Зевс попросил своего брата – владыку морей Посейдона, и тот выпустил в глубины морских вод между материком и Протеем, **Кориstоса** – огромного морского змея. Тот, кто поборет

свирепого морского змея, тому и суждено освободить Протей от порождений хаоса – так сказал Зевс, и такова была его воля.
Прошли века, сменились поколения, отгремела Эра Магии и на смену её пришла Эра Героев. Но по-прежнему, людям принадлежала лишь узкая прибрежная полоса Протея, а моряки редко отваживались заходить в его неспокойные воды.

Користос все ещё существует, гигантский змей обитает в громадной пещере расположенной рядом с обширным песчаным пляжем. Раз в несколько лет, она отплывает далеко от берегов Протея и охотится у самого побережья городов минейского союза, чиня разрушения и топя корабли. Предпринималось уже не мало попыток одолеть коварное чудовище, но пока они не увенчались успехом.

Корабль принца

Беллерофонт – один из семи сыновей царя Талоса Гераклейского. На своем прекрасном корабле «Прибой» он возвращается домой после визита в дружественный Аргос, разумеется его сопровождают смелые искатели приключений. «Прибой» — самая обыкновенная боевая галера минейцев имеющая 12 пунктов повреждений, 30 воинов/гребцов экипажа и не имеющая никаких премий к удаче судна.
В одно прекрасное утро с борта судна замечают ещё один корабль – боевую галеру «Глаз Нерея», также под гераклейским флагом. Вид у судна плачевный – мачта сломана, корабль завален на борт, в общем видно не вооруженным глазом, что он серьезно пострадал в бою. Однако самое странное – на борту судна нет никого, ни живых, не мертвых.

Так как на «Прибое» команды впритык, а бесхозное судно нужно доставить в порт приписки, «Глаз Нерея» берут на буксир, а искателей приключений отправляют на его борт, для порядка. Уже одного взгляда достаточно, чтобы понять – команда покинула судно не добровольно. Что-то ужасное, возможно нападение гигантского чудовища или прямое божественное вмешательство произошло здесь.

Спустя несколько часов, «Прибой» и «Глаз Нерея» прибывают к узкому как горлышко бутылки проливу в глубине которого, расположена дружественное Гераклее поселение Колпа. Пролив здесь очень узок и мелок, поэтому судам приходится идти очень медленно. Когда берег и пирс Колпы уже видны с палубы, становится ясно, что на берегу происходит что-то из ряда вон выходящее. Разрушенные хижины, мечущиеся в панике люди и… огромный змей, в этот момент, как раз разевающий кошмарную пасть и целиком проглатывающий какого-то мужчину. «Это же Користос, протейский морской змей!» раздается полный страха и удивления голос старого матроса.

План атаки

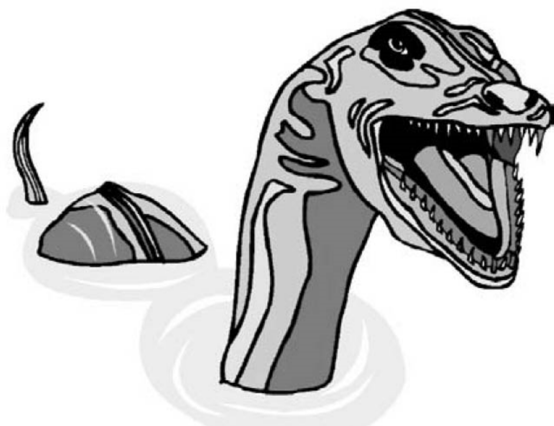
Беллерофонт приказывает своим людям высаживаться на сушу и вступать в бой. Его соображения просты – на суше змей будет явно не так проворен, как в родной стихии. Его цель не столько в уничтожении монстра, сколько в спасении мирных жителей. Если у игроков есть свой план, они должны сообщить о нем быстро, так как времени у них почти нет.

Вариантов тут собственно немного:

- Атаковать змея на суше в пешем строю
- Атаковать змея в проливе с корабля
- Подождать и атаковать змея в море.
- Сбежать.

При этом два последних могут серьезно не рассматриваться. Члены экипажа корабля считаются за обычных солдат из справочника существ, но без доспехов и щитов (ЭКЗ = 12). При высадке героев на сушу, протейский змей сразу же переключается на них. Так как это чудовище в самом явном виде, он будет сражаться до смерти при любом раскладе и не сбежит.

Подход к Колпе



Уже подвести корабль к берегу – в существующих условиях настоящее искусство. Необходимо сделать проверку на Уклонение от опасности против 15. В случае провала – корабль получит 2d6 повреждений. В случае если пункты повреждений судна упадут до 0, оно начнет тонуть и Користос немедленно набросится на барахтающихся в воде людей.

При успешном прохождении опасного участка корабль швартуется, и его команда немедленно десантируется на берег. Користос замечает новых противников только в этот момент.

Битва со змеем

При приближении героев, змей немедленно переключится на них. Вот, что будет полезно знать:

- Користос внушает страх в людей одним своим видом, и солдаты не горят особым желанием бросаться на него с лобовую атаку. Если при этом Беллерофонт ранен или тем более погиб, необходимо срочно брать ситуацию в свои руки, и делать проверку на мораль последователей, иначе они разбегутся в ужасе.
- Будучи гигантским существом, Змей может атаковать до 4-х существ среднего размера в раунд. Тем не менее существо это морское, поэтому на суше он может атаковать в раунд только 3- противников.
- Дистанционные атаки против гигантского существа имеют премию + 4, но это распространяется только на персонажей игроков.
- Для ведущего может быть утомительно проводить одновременный поединок между змеем и тридцатью НИП (не считая героев). Поэтому предлагается следующее: 30 воинов НИП наносят змею совокупный

урон 2d6+1d6 в раунд. Если воинов не больше 20 — 2d6 в раунд, а если их не больше десятка, то урон настолько мал, что они скорее просто отвлекают чудовище от основного занятия – битвы с героями.

- Каждый раунд змей попытается поймать в захват своих чудовищных колец по крайней мере одного воина и атаковать двух других. Пойманный воин погибнет в течение двух раундов, если его не освободить.

Если змей уже дышит на ладан (осталось менее 10 хитов), битва останавливается внезапным божественным вмешательством (о чем ниже).

Морской бой

Если бой происходит на море, змей получает возможность атаковать уже в полную силу, проводя 4 атаки за раунд. При этом, каждые три раунда змей атакует не людей, а корабль, который от полученных повреждений может и затонуть. НИП на море атакуют не так эффективно, нанося совокупный урон 1d6 за раунд, и только если НИП больше 15. Если их меньше, урон наносимый ими настолько несущественен, что может не учитываться.

Корабль затонул!

Если «Прибой» отправится ко дну, ситуация станет почти безнадежной. Чудовище просто будет пожирать людей одного за другим. После 1d10 боевые раундов, оно начнет атаковать искателей приключений и Беллерофонта. За выигранное время, игроки должны сделать по два броска плаванья и если все пройдет успешно, им удастся забраться на довольно крупный обломок корабля, с которого можно худо-бедно отбивать атаки Користоса.

Вмешательство Посейдона



Когда Користосу будут нанесены смертельные раны (хиты меньше 10), внезапно из глубин моря поднимется гигантская фигура с мощным торсом, густой бородой и трезубцем, зажатым в руке. Это Посейдон, бог морей. Движением могучей руки, он хватает морского змея, который теперь кажется игрушкой, и закидывает себе на плечо, а затем строго смотрит на уцелевших героев и молвит: «Вы победили Користоса, стража острова Протей, поставленного по воле самого владыки богов, Зевса. Теперь путь на остров открыт для вас».
После этого Посейдон разворачивается и гигантскими шагами движется в сторону острова Протей. В этот же момент паруса наполняет удивительно сильный и ровный ветер (попытки бороться с ним ни к чему не приведут), и корабль стрелой летит вслед за грозным богом. Примерно через час пути, перед ними встают очертания острова Протей. Как только судно подойдет к берегу, Посейдон усмехнется и сбросит грузную тушу змея с плеча на берег.

Затем он исчезнет, опав дождем морских брызг, будто его и не было, а вот Користос останется и снова набросится на искателей приключений. В принципе, это уже не проблема – змей имеет всего 15 очков жизненной силы, в придачу он снова на суше, а значит сильно ограничен в своих боевых возможностях. Теперь он будет сражаться

до смерти.

Будучи побежденным, змей будет долго биться в агонии, сокрушая скалы и вырывая с корнем деревья, после чего издохнет на одном из песчаных пляжей. На том месте, где это случится, Беллерофонт решит основать город, который будет называться Користия, в честь легендарно стража Протея. Смелый царевич теперь наверняка отправится на охоту за тайнами древнего Протея, но это уже другая история…

Ребята, а если корабля нет, или змей уничтожен на земле?

Тогда роль божественного ветра выполнит божественная же волна гигантских размеров, которая подхватит наших героев и почти мгновенно доставит к точке повторного рандеву с Користосом. Это же боги, в конце концов!

Характеристики

Беллерофонт

Принц Беллерофонт – один из семи сыновей царя Гераклеи, также называемых великолепной семеркой. Опытный воин, которого любят подчиненные, но очень жадный до личной славы, что иногда заставляет его совершать необдуманные поступки.

- **Аристократ** 3**-го уровня**
- **Характеристики**: Сила 15, Ловкость 17, Удача 20, Мудрость 12, Воля 17, Обаяние 15.
- **Боевые характеристики**: Инициатива 17, Ближний бой +9, Дистанционный бой +7, Коэффициент защиты 16 (22 в шлеме, со щитом и в доспехе), Всего хитов: 22.
- **Проверки навыков**: Сноровка +9, Уклонение от опасности +7, Сопротивление магии +9, Выносливость +9.
- **Личное обаяние**: +9 (лидерство +12)
- **Экипировка**: Лук, меч (оружие по выбору), кинжал, доспех, щит,

шлем. Меч – это меч Ареса (+3 к повреждениям), лук – лук Геракла (+ 2 к атаке и повреждениям).

- **Второстепенные навыки**: Тактик, Борец.

Користос

- **Вид**: Чудовище
- **Описание**: Это самый свирепый и страшный морской змей Срединного моря, поставленный самим Посейдоном для охраны острова Протей. Однако поиски добычи могут завести его достаточно далеко от прибрежных вод.
- **Размер**: Гигантский
- **Ярость**: Смертельная
- **Хитрость**: Настороженная
- **Мистичность**: Сверхъестественная
- **Движение**: 120 футов
- **Инициатива**: 16
- **Ближний бой**: +10
- **Урон**: 3d6
- **Коэффициент защиты**: 18
- **Хиты**: 60
- **Обнаружение / Уклонение**: +2
- **Сопротивление магии**: +8
- **Специальные способности**: Морское, Сокрушение (сдавливание), Аура страха, Захват (Сила = 24), Сопротивляемость магии, Регенерация (3 в раунд), Сверхъестественная выносливость, Твердокожесть.
- **Награда**: Слава 1200, Мудрость 50.
- **Уникальная способность**: Как и все морские змеи, Користос может вместо атак на людей, 1 раз в раунд атаковать (это единственная атака в этом раунде) корабль и нанести ему 1d6 повреждений. При этом не надо делать броска на попадание, достаточно просто заявить действие. Единственный шанс на промах – успешная проверка на Уклонение от опасности проведенная капитаном судна (усиленная модификатором Удачи судна) против числа 15.